

H.K.M.™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE: Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder. Follow on screen prompts.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE: Type LOAD''' and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. Follow on screen prompts. Side 1: 48K version, Side 2: 128K version.

SPECTRUM +3 DISK: Turn on computer, insert disk and press ENTER. The game will load and run automatically. Follow on screen prompts.

AMSTRAD CPC CASSETTE: Press CTRL and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette recorder. Follow on screen prompts. Game program Side 1, Levels : Side 2.

AMSTRAD CPC DISK: Type RUN'DISK and press ENTER. The game will load and run automatically. Follow on screen prompts.

CONTROLS

CBM 64/128:

Use port 2 for player one, port 1 for player two.

SPECTRUM 48/128K:

Player 1: Kempston or Sinclair Joystick 2.

Player 2: Sinclair Joystick 1.

AMSTRAD CPC:

Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right, @ - Fire, S - Use Joystick.

The player controls are as follows:

Joystick	Result
DOWN	Crouch
DOWN & RIGHT	Crouch and lean forward
DOWN & LEFT	Crouch and lean back
RIGHT	Advance
LEFT	Withdraw
UP	Leap
UP & LEFT	Backward Somersault
UP & RIGHT	Forward Somersault

The player kicks or punches by pressing and then releasing the FIRE BUTTON with the following effects:

DOWN & RIGHT	Crouch and kick
DOWN	Crouch and punch
DOWN & LEFT	Spinning crouch kick
RIGHT	Kick
NEUTRAL	Punch
LEFT	Turn kick
UP & RIGHT	Flying kick
UP	Flying punch
UP & LEFT	Flying spin kick

Note: The shorter the time which the FIRE button is depressed the harder the kick.

The direction of the joystick may be varied while jumping adding to the variety of moves.

© 1989 U.S. GOLD LIMITED. All rights reserved.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited without written consent from U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

If you encounter any difficulty loading or playing H.K.M., call us on 021-356-3388 between 2.00 and 4.30 p.m. (GMT) Monday to Friday and ask our Technical Department who will be happy to answer any query you have.

H.K.M.™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE: Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Suivez les incitations d'écran.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE: Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Suivez les effects sur l'écran. Version 48K sur la Face 1, Version 128K sur la Face 2.

SPECTRUM +3 DISQUETTE: Allumez l'ordinateur, introduisez le disque et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les incitations d'écran.

AMSTRAD CPC CASSETTE: Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER simultanément. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Suivez les incitations d'écran. Programme de jeu: Face 1, Niveaux: Face 2.

AMSTRAD CPC DISQUETTE: Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les incitations d'écran.

LES COMMANDES

CBM 64/128:

Utilisez Entrée # 2 pour le joueur 1 entrée # 1 pour le joueur 2.

SPECTRUM 48/128K:

Joueur 1: Manche à balai Kempston ou Sinclair 2.

Joueur 2: Manche à balai Sinclair 1.

AMSTRAD CPC:

Q - Haut, A - Bas, O - Gauche, P - Droite, @ - Feu,
S - Utilisez manche à balai.

Les commandes des joueurs sont:

MANCHE A BALAI	RESULTAT
BAS	Accroupi
BAS & DROITE	Accroupi et inclinaison avant
BAS & GAUCHE	Accroupi et inclinaison arrière
DROITE	Avant
GAUCHE	Recul
HAUT	Bond
HAUT & GAUCHE	Culbuté arrière
HAUT & DROITE	Culbuté avant

Le joueur donne des coups de pied ou des coups de poing en appuyant sur, puis en relâchant le bouton FEU. Ceci produit les effets suivants:

BAS et DROITE	Accroupi et coup de pied
BAS	Accroupi et coup de poing
BAS & GAUCHE	Tournoiement et coup de pied accroupi
DROITE	Coup de pied
NEUTRE	Coup de poing
GAUCHE	Volte-face et coup de pied
HAUT & DROITE	Coup de pied en l'air
HAUT	Coup de poing en l'air
HAUT & GAUCHE	Coup de pied en l'air + tournoiement.

Note: Plus le temps de pression sur le bouton FEU est court, plus le coup de pied est dur.

La direction du manche à balai peut varier pendant le saut, donnant ainsi une plus grande variété de mouvements.

© 1989 U.S. GOLD LIMITED. Tous droits réservés. Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sous toute méthode d'échange et de réachat et sous toute forme, non autorisés, sont strictement interdits sans la permission écrite de US Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Si vous avez un problème quelconque concernant le chargement et le jeu de H.K.M., téléphonez-nous au No. 021-356-3388 entre 14h et 16.30hrs (GMT) du Lundi au Vendredi et demandez la Département Technique qui vous aidera avec plaisir.

H.K.M.™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE: Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig drücken. Dann die **PLAY**-Taste an dem Kassettenrecorder drücken und den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE: LOAD* eintippen und die ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste an dem Kassettenrecorder drücken und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Seite 1: die 48K-Version, Seite 2 : 128K-Version.**

SPECTRUM +3 DISKETTE: Computer einschalten, Diskette einlegen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SCHNEIDER CPC KASSETTE: Die **CTRL**- und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste an dem Kassettenrecorder drücken und den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen. Das Spielprogramm befindet sich auf Seite 1, die Spielebenen auf Seite 2.

SCHNEIDER CPC DISKETTE: RUN"DISK eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

STEUERBEFEHLE

CBM 64/128:

Anschluß 2 für den Spieler 1 verwenden, Anschluß 1 für Spieler 2.

SPECTRUM 48/128K:

Spieler 1: Kempston oder Sinclair Joystick 2.

Spieler 2: Sinclair Joystick 1.

SCHNEIDER CPC:

Q - Hoch, **A** - Unten, **O** - Links, **P** - Rechts, **@** - Feuern,
S - Joystick verwenden.

JOYSTICK

NACH UNTEN

NACH UNTEN und RECHTS

NACH UNTEN und LINKS

RECHTS

LINKS

NACH OBEN

NACH OBEN und LINKS

NACH OBEN und RECHTS

RESULTAT

Sich ducken

Sich ducken und nach vorn lehnen

Sich ducken und nach hinten lehnen

Vorwärts

Rückzeug

Springen

Salto rückwärts

Salto vorwärts

Wenn man den **FEUERKNOPF** drückt und loslässt, kickt und boxt der Spieler mit folgenden Variationen:

NACH UNTEN und RECHTS

Ducken und kicken

NACH UNTEN

Ducken und boxen

NACH UNTEN und LINKS

Drehen, ducken und kicken

RECHTS

Kicken

NEUTRALE STELLUNG

Boxen

LINKS

Drehen und kicken

NACH OBEN und

Kicken im Sprung

RECHTS

Boxen im Sprung

NACH OBEN

Kicken mit drehen im Sprung

Anmerkung: Je kürzer man den **FEUERKNOPF** drückt, umso härter ist der Fußschlag.

Die Richtung des Joysticks kann man während des Sprungs variieren und erhält damit zusätzliche Bewegungen.

© 1989 U.S. GOLD LIMITED. Alle Rechte vorbehalten.

Das Program ist urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Senden Verteilen, öffentliches Aufführen, Kopieren oder Wiederaufnehmen, Leihen oder Verleihen und Verkaufen als Teil eines Austausch oder Rückkaufgeschäfts sind ohne schriftliche Genehmigung von U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX strengstens untersagt.

Sollten beim Laden oder Betrieb das H.K.M. irgendwelche Schwierigkeiten auftreten, dann können Sie uns unter der Nummer 021/3563388 zwischen 14 und 16.30 Uhr (GMT) von Montag bis Freitag anrufen und unsere Technische Abteilung um Hilfe bitten. Sie ist gerne bereit, alle möglichen Fragen zu beantworten.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA: Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Poi premere **PLAY** sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTA: Battere **LOAD'''** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo. Lato 1 è per la versione 48K, il Lato 2 per quella 128K.

SPECTRUM +3 DISCHETTO: Accendere il computer, inserire il dischetto e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo.

AMSTRAD CPC CASSETTA: Premere contemporaneamente **CTRL** ed **ENTER** piccolo. Premere **PLAY** sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo. Il Gioco si trova sul Lato 1, i Livelli sul 2.

AMSTRAD CPC DISCHETTO: Battere **RUN'DISK** e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo.

CONTROLLI**CBM 64/128:**

Usare la porta 2 per il giocatore 1, e la porta 1 per il giocatore 2.

SPECTRUM 48/128K:

Giocatore 1: Joystick 2 Kempston o Sinclair.

Giocatore 2: Joystick 1 Sinclair.

AMSTRAD CPC:

Q - Su, **A** - Giù, **O** - Sinistra, **P** - Destra, **@** - Fuoco, **S** - Usare joystick.

I controlli del giocatore sono i seguenti:

JOYSTICK	RISULTATO
GIÙ	Accosciata
GIÙ a DESTRA	Accosciata in avanti
GIÙ a SINISTRA	Accosciata indietro
DESTRA	Avanza
SINISTRA	Ritira
SU	Salta
SU a SINISTRA	Salto mortale indietro
SU a DESTRA	Salto mortale l'avanti

Il giocatore calcia o tira pugni premendo e rilasciando il **BOTTONE DI FUOCO** con i seguenti risultati:

GIÙ e DESTRA	Accoscia e calcia
GIÙ	Accoscia e tira pugni
GIÙ e SINISTRA	Calcio girando accosciato
DESTRA	Calcio
NEUTRO (Folle)	Tira pugni
SINISTRA	Calcio girando
SU a DESTRA	Calcio volante
SU	Pugno al volo
SU a SINISTRA	Calcio girando al volo

Nota: Premendo il **BOTTONE DI FUOCO** per breve tempo, il calcio risulta più forte.

La direzione del joystick può essere variata durante i salti, aggiungendo così nuove mosse.

©1989 U.S. GOLD LIMITED. Tutti i diritti riservati.

Il programma è coperto da copyright. Qualsiasi trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualsiasi schema di scambio o riacquisto, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati senza previa autorizzazione scritta della U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

In caso di difficoltà nel caricamento o esecuzione, si prega di voler chiamare allo 021-356-3388 dalle 14 alle 16,30 (ora inglese) da Lunedì a Venerdì. Il nostro Reparto Tecnico sarà lieto di rispondere alle vostre richieste.